スーパーファミコン®

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



# 取扱説明書

どりいむめいず
夢迷宮

きぐるみ大冒険（だいぼうけん）

SHVC-QX

このたびは、㈱ヘクトのスーパーファミコン用ソフト「夢迷宮きぐるみ大冒険」をお買いあげいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用の前にこの取扱説明書をよくお読みになって、正しい使用方法でお楽しみください。

## ■使用上のご注意

●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

## ■健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状をを経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

# どりいむめいず きぐるみ大冒険

## もくじ





# ストーリー



毎夜、あなたは不思議な夢をみるようになりました。それはきまって不思議な世界の夢でした。

夢の中で、誰かがあなたに語りかけてきます。

「お願い、助けて……。私たちの世界を救ってください。」

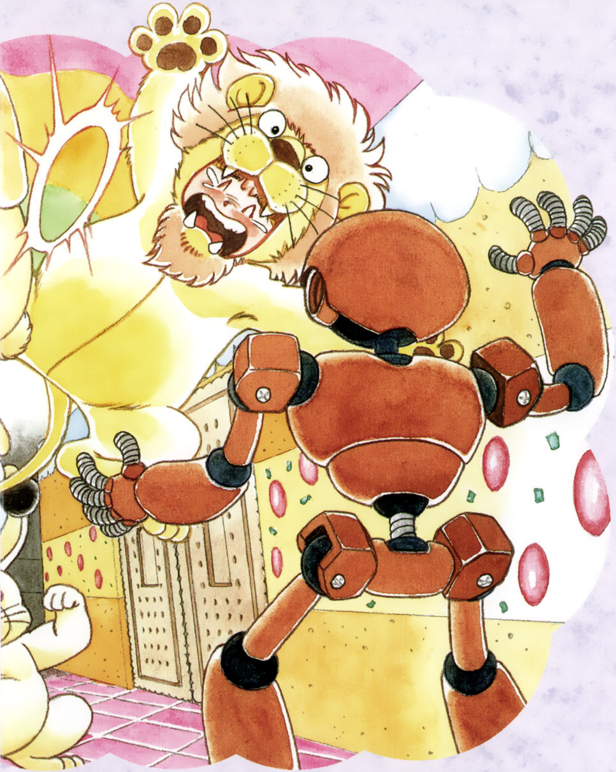
あなたに救いを求める夢は、夜ごとに鮮やかになっていきました。

しかし、その夜の夢は、いつもの夢とは少し違っていました。ヌイグルミのカエルが、あなたを出迎えて言いました。

「ここは、夢の世界エンデリア。子供たちの夢を司る世界。」

エンデリアは、女王と４人の姫により統治されていたのですが､アクムというものに女王が連れさらわれてしまいました。そして､女王を助けようとした４人の姫も､アクムの呪いにより何処かに封印されてしまいました。

このままでは、エンデリアは子供たちに楽しい夢をみせることができなくなってしまいます。すでに、呪いの影響でヌイグルミの住民たちが、凶暴化しています。これを止めるには、姫



の呼び声に応えられた子供たちの助けが必要なのです。

子供たちの夢をアクムから取り戻すために、あなたの夢の世界の冒険が始まります。ヌイグルミの住民たちの呪いを解き、キグルミとなったヌイグルミを着て、アクムに立ち向かってください。そして、4人の姫と女王を救い出すのです。

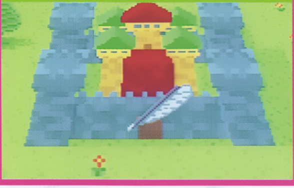
エンデリアと子供たちの夢の運命は、あなたの手にかかっているのです。

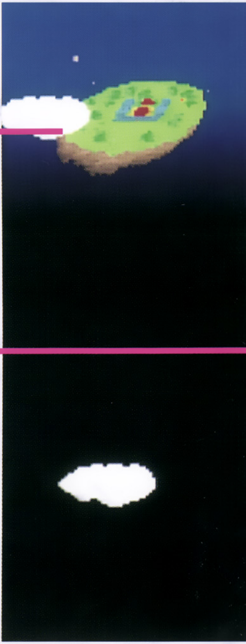
※キグルミ＝着ぐるみ。舞台などで中に入って操るヌイグルミのこと。

# エンデリアの世界

夢の世界「エンデリア」は、いくつかの塔から成り立っています。冒険はケーキの塔からはじまり、画面上には3つの塔しかあらわれていませんが、ゲームを進めていくと他にもいくつかの塔が姿をあらわしてきます。塔の中に捕らえられている女王と4人の姫を救い出し、平和な夢の世界を取り戻そう！

**積み木の塔** つみきのとう



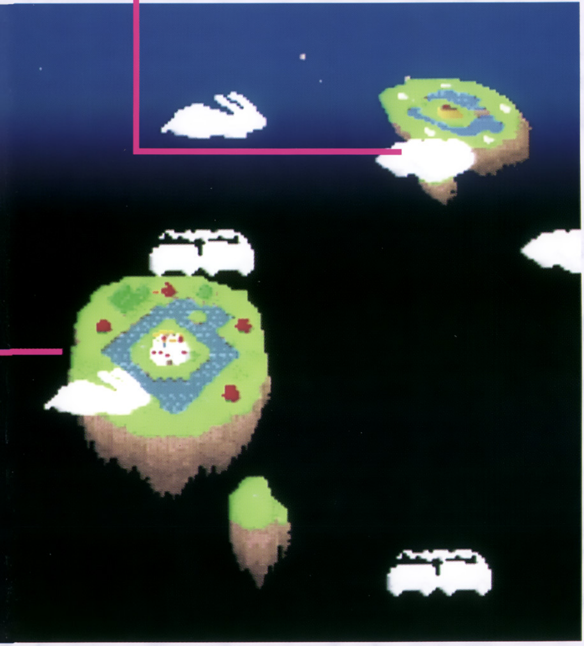


**ケーキの塔** ケーキのとう

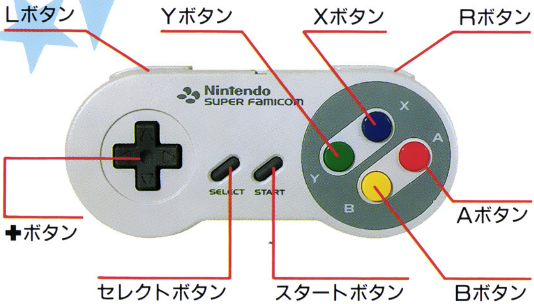


## プリンの塔 プリンのとう





# コントローラーの操作方法




## 基本的なボタン操作

✚ボタン ………・移動─上：前進します。
下：180°向きをかえます。
右：右に向きをかえます。
左：左に向きをかえます。
・カーソルの移動。

Aボタン ………・コマンドウインドウの表示。
・コマンドの決定。
・メッセージの進行。

Bボタン ………・キャンセル。

Xボタン ………・現在位置の表示。

Yボタン ………・使用しません。

Rボタン ………・移動─向きを変えずに右に1歩移動します。

Lボタン ………・移動─向きを変えずに左に1歩移動します。

スタートボタン…・ゲームのスタート。

セレクトボタン…・ネーム入力時の文字の種類の選択。

# ゲームスタート




スーパーファミコン本体に『夢迷宮 きぐるみ大冒険』のカセットを差し込み、電源を入れるとデモ画面がはじまり、しばらくするとタイトル画面があらわれます。「はじめから」か「つづきから」かに✚ボタンでカーソルをあわせ、Aボタンを押します。(データがセーブされていない場合は、「つづきから」は選択できません。)

## 「つづきから」プレイするときは…



「つづきから」を選択すると、夢の続きを思い出してプレイを再開することができます。「ユメのキロク」のファイルの中から、思い出したい夢に✚ボタンでカーソルをあわせ、Aボタンを押します。

## 名前をつける



タイトル画面で、「はじめから」を選択すると、プレイヤーのネーム入力画面にかわります。✚ボタンで文字にカーソルをあわせAボタンで1文字ずつ入力します。誤って入力したときはBボタンで1文字ずつもどります。また、セレクトボタンを押すことによって、カタカナやアルファベット・数字を選択することもできます。入力が終わったら、「END」にカーソルをあわせ、Aボタンを押します。

# 画面説明

塔の中は3-Dの迷路になっています。画面上では、キャラクターの視点からみた前方が表示され、フェイス・ウインドウでキャラクターの状態を常に確認することができます。

## 現在向いている方向

N(北)、S(南)、E(東)、W(西)で現在向いている方向を表示します。




## 現在の場所

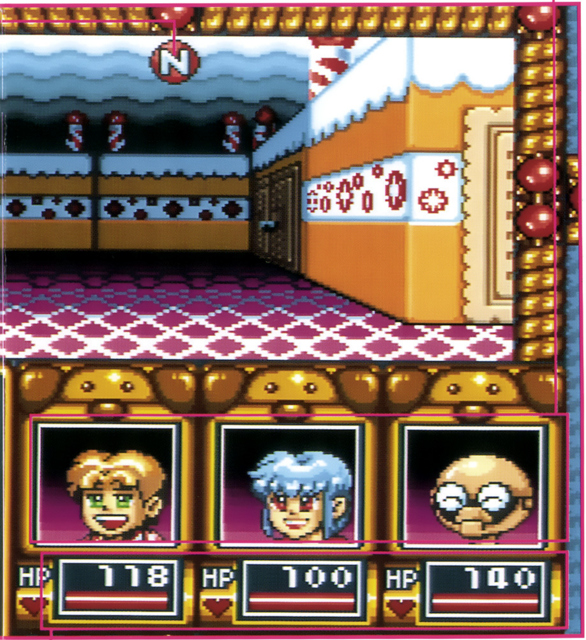
通常、現在いる場所を表示しますが、戦闘中は、現在着ているキグルミ、フロアマップを表示させたときは、現在向いている方向を表示します。

## キャンディーの数

現在持っているキャンディーの数を表示します。

## フェイス・ウインドウ

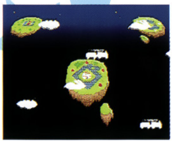
各キャラクターの状態をグラフィックで表示します。「すごくげんき」、「げんき」、「ちょっとげんき」、「どく！」、「ねむっている」、「こおっている」、「せんとうふのう」の7段階で表示します。(→13ページ「治療室」参照)




## HP

各キャラクターの現在のヒットポイントを表示します。0になると戦闘不能の状態になります。メンバー全員が戦闘不能になると夢からさめてしまいます。

# 冒険の進め方



カエルから「スズメン」のキグルミを1つプレゼントされ、ゲームがスタートします。左のような画面でAボタンを押して、ケーキの塔の入口にカーソルをあわせ、Aボタンで中に入ります。

## 着た「キグルミ」のステータスがそのままキャラクターステータスに！



主人公しゅじんこう
サイズ：Mエム

着ているキグルミのステータスがそのままキャラクターのステータスとなります。ゲームスタート時は、カエルからプレゼントされた「スズメン」のキグルミを着ているわけですが、旅の途中であらわれるヌイグルミを倒すと、そのヌイグルミがキグルミになって、それを入手することができる場合があります。キグルミは最高6つまで持つことができます。できるだけ、強いヌイグルミを倒して、パワーのあるキグルミを手に入れましょう。

## キグルミにはサイズがある

キグルミには、S、M、Lのサイズがあります。サイズによっては着ることのできないものもありますので、注意しましょう。また、オーダーメイドすることによって、自分だけのキグルミを作ることができます。(→14ページ「テーラー」参照)

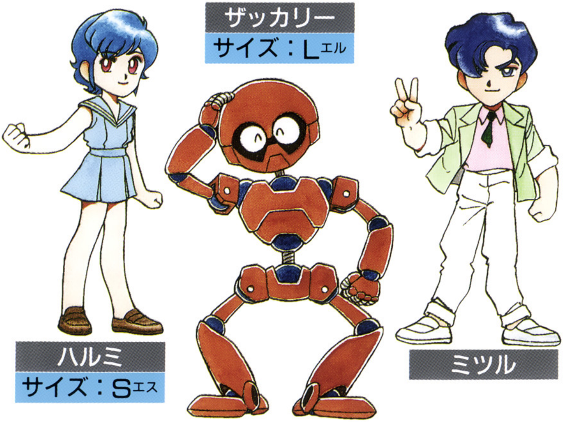
## お買物はキャンディーで！



この世界では、お金というものが存在しません。すべて「キャンディー」と物々交換をして、アイテムやマップを手に入れます。キャンディーを50個持った状態でスタートしますが、敵を倒すことによって、いくつか手に入れることができる場合もあります。また、キャンディーを食べることによって、HPを回復することができます。ただし、戦闘中はキャンディーを食べることはできませんので注意しましょう。

## 仲間を見つけ出そう！

旅の途中で、目的を同じにする「ハルミ」という女の子や「ミツル」という男の子、それに「ザッカリー」という木でできた人形に出会います。仲間が増えると、今まで着れなかったキグルミが役に立つかもしれません。早く仲間を見つけましょう。

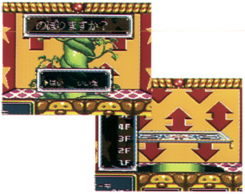


# 塔の中にはお部屋がいっぱい！

塔の中には、いろいろなお部屋がたくさんあります。お部屋の役割を把握して、冒険を進めていく中でどこにどんなお部屋があったか、しっかりとチェックしておきましょう。

## 豆の木・じゅうたんのりば～フロアを移動

「豆の木」が階段で、「魔法のじゅうたん」がエレベーターになっています。階段は上るものと下りるものがあり、エレベーターでは、行きたいフロアを選択します。




## 出口～カギを入手して塔を移動

姫を助けだして、他の塔に行くためのカギを手に入れ、塔の出口に続く部屋に入ると、全体マップの画面にかわります。Aボタンを押してズームアップさせ、カーソルを行きたい塔の入口にあわせてAボタンを押すとその塔の中に入ることがことができます。

## 道具屋・ミカエル氏～アイテムを手に入れよう！

アイテムは、塔の中にある道具屋か冒険の途中で遭遇するミカエル氏から手に入れることができます。キャンディーと物々交換をして、できるだけ多くのアイテムをそろえましょう。

道具屋



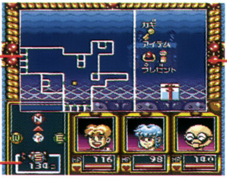
ミカエル氏



## MAP売場〜フロアマップを手に入れよう！

冒険の途中で、キャンディー10個と交換してフロアマップを手に入れることができます。手に入れたら、Xボタンを押して、マップを画面に表示させることができます。

フロアマップ
白い線：壁
緑の線：扉
黄色の点滅：キャラクターの現在地




現在向いている方向を示します。

カギ
現在もっているカギの種類を表示します。

アイテム
イベントをクリアするのに必要な重要なアイテムを表示します。

プレゼント
もっていると後でいいことがあるかもしれません。

## 治療室〜戦闘不能状態から復活！

キャラクターが「ねむっている」状態や「こおっている」状態の場合、そのキャラクターは戦闘に参加することはできません。また、「どく！」の状態では移動中、歩くごとにHPが減っていきます。これらの場合には、アイテムを使ったり、治療室に行ってこの状態から回復させましょう。また、治療室ではHPをを回復することもできます。

## 更衣室〜キグルミの着替え

キグルミは更衣室でしか着替えられません。必要のあるときは最寄りの更衣室へ行って着替えましょう。




サイズの合うものしか着ることはできません。

●きがえる：キャラクターを選択してから、着替えたいキグルミを選択してAボタンを押します。

●やめる：着替えないときに選択します。

## テーラー～オリジナルのキグルミをつくろう！

テーラーに行くと、あまっているキグルミを預けたり、オーダーメイドして自分だけのキグルミをつくることができます。

### ●キグルミをあずける

キグルミをクロークに預けるときに選択します。お預け1回につき、10個キャンディーが必要となります。預けたいキグルミを選択し、Aボタンを押します。

### ●キグルミをひきとる

クロークに預けておいたキグルミを引き取るときに選択します。引き取りたいキグルミを選択し、Aボタンを押します。

### ●キグルミをオーダーメイドする




現在もっているキグルミを使って自分だけのキグルミにオーダーメイドするときに選択します。「あたま」、「からだ」、「て」、「あし」それぞれパーツごとに使いたいキグルミを選択して、Aボタンでつくります。オーダーメイドで使用したキグルミはなくなりますので、注意しましょう。

### ●ただのひやかし

？？？なんていわれるか試してみてください。

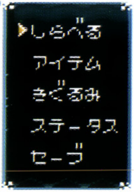
## ゲームオーバー




すべてキャラクターが戦闘不能（HPが0）の状態になるとゲームオーバーとなり、夢からさめてしまいます。セーブしているところから再開させたいときは「ユメをつづける」を選択し、ゲームをやめるときには「おきる」を選択します。

# コマンドの説明

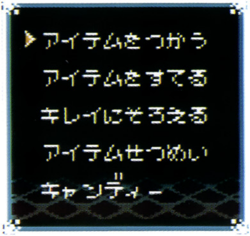
ゲーム中、Ａボタンを押すと、コマンドのウインドウがあらわれます。このコマンドを使って、状況を把握したり、アイテムを使ったりします。




## しらべる

その場と正面の壁を調べます。

## アイテム




●アイテムをつかう

アイテムを使うときに選択します。使いたいアイテムにカーソルをあわせ、Ａボタンで使用します。

●アイテムをすてる

必要のないアイテムを捨てるときに選択します。捨てたいアイテムを選択し、Ａボタンを押します。誤って捨てた場合は、Ｘボタンで捨てたアイテムを拾いなおすことができます。

●キレイにそろえる

現在もっているアイテムを上から順につめて並べなおします。

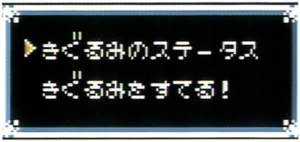
●アイテムせつめい

現在もっているアイテムの効力をを表示します。

●キャンディー

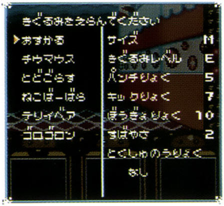
キャンディーを食べてＨＰを回復することができます。１つ食べるごとにＨＰが10ずつ回復します。誰が食べるか選択して、Ａボタンを押します。

## きぐるみ




### ●きぐるみのステータス

現在もっているキグルミのステータスを確認するときに選択します。見たいキグルミにカーソルをあわせると右側にそのキグルミのステータスが表示されます。




**サイズ：**キグルミのサイズをS、M、Lで表示します。

**きぐるみのレベル：**キグルミのレベルを強い順にS、A、B、C、D、Eで表示します。

**パンチりょく：**キグルミのパンチ力を1～99の数値で表示し数値が高いほど強くなります。「て」の部分の能力です。

**キックりょく：**キグルミのキック力を1～99の数値で表示し数値が高いほど強くなります。「あし」の部分の能力です。

**ぼうぎょりょく：**キグルミの防御力を1～99の数値で表示し数値が高いほど強くなります。「からだ」の部分の能力です。

**すばやさ：**キグルミのすばやさを1～9の数値で表示します。数値が高いほどすばやくなります。

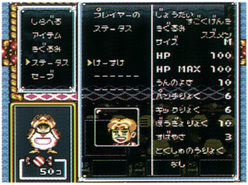
**とくしゅのうりょく：**キグルミの特殊能力を表示します。「あたま」の部分の能力です。

### ●きぐるみをすてる

必要のないキグルミを捨てるときに選択します。捨てたいキグルミを選択してAボタンを押します。誤って捨てた場合は、Xボタンで捨てたキグルミを拾いなおすことができます。

## ステータス

キャラクターのステータスを確認するときに選択します。見たいキャラクターにカーソルをあわせると、右側にそのキャラクターのステータスが表示されます。




じょうたい：「すごくげんき」、「げんき」、「ちょっとげんき」、「どく！」、「ねむっている」、「こおっている」、「せんとうふのう」の７段階で現在のキャラクターの状態を表示します。

**きぐるみ：**現在身につけているキグルミ名を表示します。

**サイズ：**キャラクターのサイズを表示します。

**HP：**現在のキャラクターのＨＰを表示します。

**HP MAX：**現在のキャラクターのＨＰの最高値を表示します。

**うんのよさ：**現在のキャラクターの運のよさを１〜99の数値で表示します。数値が高いほど運がよくなります。

**パンチりょく：**現在着ているキグルミのパンチ力を表示します。

**キックりょく：**現在着ているキグルミのキック力を表示します。

**ぼうぎょりょく：**現在着ているキグルミの防御力を表示します。

**すばやさ：**現在着ているキグルミのすばやさを表示します。

**とくしゅのうりょく：**現在着ているキグルミの特殊能力を表示します。

## セーブ

冒険の途中で、忘れないように夢を記録することができます。３つまで夢を記録することができます。記録したいところにカーソルをあわせＡボタンを押します。

# 戦闘シーンでの操作

冒険の途中で、ヌイグルミと遭遇することがあります。「たたかう」か「にげる」か選択し、戦うときは、攻撃方法と攻撃場所を設定します。このゲームの戦闘は、Ｖ.Ｐ.Ａ.戦闘というもので、敵がじっとしているとは限りません。ですから、敵が動くことも予測して攻撃場所を選択しましょう。

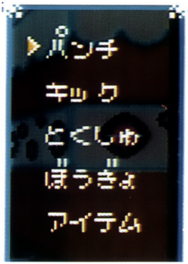
ヌイグルミを倒すと、キグルミやキャンディーを手に入れることができます。

## たたかう

ヌイグルミと戦うときに選択します。仲間がいるときにはだれが攻撃するか選択しますが、「いっせい」を選ぶと「パンチ」か「キック」で仲間と１ヶ所に集中攻撃ができます。

## 攻撃方法の選択

攻撃方法を選択します。それぞれのキグルミにはパンチ力とキック力に特性があり、特定の敵に対しては強いダメージを与えることができます。パンチとキックは敵との相性を見極めて選択してください。




パンチ：パンチで攻撃します。
キック：キックで攻撃します。
とくしゅ：特殊能力を使います。
ぼうぎょ：防御します。
アイテム：アイテムを使います。使いたいアイテムを選択してから使います。

## 攻撃場所の選択

攻撃場所を選択します。✚ボタンで攻撃したいところに攻撃カーソルをあわせ、Aボタンで指定します。確認のメッセージの後、攻撃がはじまります。




## にげる

戦わずに逃げるときに選択します。でも、足が遅くて逃げられないときもあります。

### ※特殊能力について

着ているキグルミが特殊能力をもっていると、これを使って攻撃することができます。特殊能力を使うと１回につき、10ずつＨＰが消耗されます。

**ファイヤー**　攻撃カーソルを中心に、横一列に炎を発射して複数の敵にダメージを与えます。

**サンダー**　攻撃カーソルを中心に、縦一列に電撃を発射して複数の敵にダメージを与えます。

**ブリザード**　攻撃カーソルを中心に、十文字に冷気を発射して複数の敵にダメージを与えます。さらに敵を一定時間凍らせます。

**スリープ**　攻撃カーソルを中心に、その周囲の敵を一定時間眠らせます。ダメージを与えることはできません。

**ポイズン**　敵側のみ使える能力です。毒の霧を発射してプレイヤーキャラクターの能力を低下させます。戦闘終了後も効果は続き、歩くごとにＨＰを消費してしまいます。

# アイテム紹介(しょうかい)

アイテムを使(つか)って、体力(たいりょく)を回復(かいふく)したり、攻撃(こうげき)したりすることができます。その一部(いちぶ)をご紹介(しょうかい)しましょう。

| アイテム名(めい) | 効力(こうりょく) |
|---|---|
| チョコ | ひとりの体力(たいりょく)が少(すこ)しだけ回復(かいふく)します。 |
| チョコミント | みんなの体力(たいりょく)が少(すこ)しだけ回復(かいふく)します。 |
| コーヒー | ひとりの体力(たいりょく)がいっぱい回復(かいふく)します。 |
| いちごパフェ | ひとりの体力(たいりょく)が最大(さいだい)まで回復(かいふく)します。 |
| ターンパンチ | ひとりのパンチ力(りょく)が戦闘中(せんとうちゅう)に少(すこ)しだけ上(あ)がります。 |
| ターンキック | ひとりのキック力(りょく)が戦闘中(せんとうちゅう)に少(すこ)しだけ上(あ)がります。 |
| ばりあん | ひとりの防御力(ぼうぎょりょく)が戦闘中(せんとうちゅう)に少(すこ)しだけ上(あ)がります。 |
| まもりのふだ | ひとりの防御力(ぼうぎょりょく)が戦闘中(せんとうちゅう)にたくさん上(あ)がります。 |
| すばっし | ひとりのすばやさが戦闘中(せんとうちゅう)に少(すこ)しだけ上(あ)がります。 |
| メガさめーる | ひとりを眠(ねむ)っている状態(じょうたい)から起(お)こします。 |

| アイテム名 | 効力 |
| --- | --- |
| あついのん | 炎で敵にダメージを与えます。 |
| つめたいのん | 聖なる水で敵にダメージを与えます。 |
| はじけるのん | 爆発で敵にダメージを与えます。 |
| うずまくのん | 竜巻を起こして敵にダメージを与えます。 |
| しびれるのん | 雷を落として敵にダメージを与えます。 |
| ねんころりん | 敵を眠らせます。 |
| ドクナオール | ひとりを毒状態から回復します。 |
| スグトケール | ひとりを凍った状態から解凍します。 |
| せんじやく | ひとりを戦闘不能状態から復活させます。 |
| メジャー | 戦闘中に使うと敵のサイズを知ることができます。 |

# ヌイグルミ紹介

冒険の途中には、たくさんのヌイグルミが登場し、行く手をはばみます。倒すとキグルミを手に入れることのできるヌイグルミもあります。ここで、登場するヌイグルミの一部をご紹介します。敵の特徴をつかんで効率よく倒しましょう。



## スズメン

ケーキの塔の序盤から出てくるヌイグルミ。あまり強くなく、倒すとキグルミになる。主人公の初期装備。



## コッコロー

安定した強さをもつ、扱いやすいキグルミ。ファイヤーの特殊能力をもつ。

## ノラノーラ

ケーキの塔の中盤の主力。ケーキの塔に出現するキグルミの中では一番すばやい。





## うしのじょう

パワーと防御力はバツグン。ぜひとも手に入れたいキグルミだ。



## ペケペン

プリンの塔の序盤に出現。かわいいだけが取り柄のキグルミ。女の子向け？



## チウマウス

積み木の塔の序盤に出現。1匹ではあらわれない寂しがり屋。いろいろなサイズがそろえやすいキグルミ。



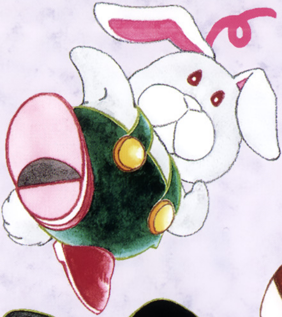
## チィポン

手と足に異なった特性をもつキグルミ。これを使いこなせれば上級者。



## ？？？？？

「エンデリア」の伝説のキグルミ。着たものはウハウハになるという。しかし、その姿を見たものはいない。



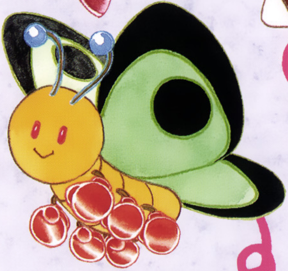
## ウッサー

どこにでも出現するひょーきん者。着ることはできない。



## モグさん

ウッサーのお友達。着ることはできない。



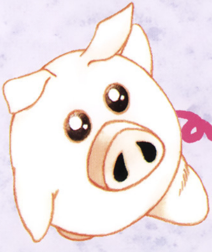
## グリンバタフ

最初に遭遇することになる空飛ぶヌイグルミ。すばやい動きが武器。着ることはできない。



## ピヨピヨ

見かけにだまされるとひどい目にあう。成長するとコッコローになる?着ることはできない。



## ブータン

キックが自慢のふたごの子豚。着ることはできない。



hector
Playing Interface


## 株式会社 ヘクト

〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル
PHONE 03-3956-1081(代) FAX 03-3956-7002



©HECT 1994
©Axes Art Amuse 1994

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。